

# Vision Supesu

## Introduktion

Spelet som jag kommit att utveckla under dessa veckor kallas Supesu och är ett simpelt 2D space shooter spel. Jag valde att skapa detta då jag alltid har varit intresserad av att skapa ett eget spel och jag känner mig nu redo.

Själva målet i spelet är att utplåna alla fiendliga varelser för att ta dig till nästa nivå. För att göra detta har man hjälp av ett rymdskepp som är utrustat med olika vapen.

## Teknik

Supesu kommer att utvecklas med hjälp av microsoft XNA Game studio 4.0 och C#, den IDE jag kommer använda mig av är Microsoft visual studio 2012 ultimate.

## Användargrupper

### Spelare

Ovana spelare: Spelar bara för att fördriva tiden, väljer en enklare svårighetsgrad.

Vana spelare: Spelar för utmaningen, föredrar en svårare svårighetsgrad.

## Liknande spel

Ett av de spelen som jag vet om som är liknande det jag ska skapa är Space invaders.

Space invaders är ett retro spel som går ut på att man ska utplåna ett antal rader med aliens med hjälp av ett rymdskepp.

# Baskrav

**BK 1:** Det ska finnas ett menysystem som ger dig möjlighet att starta ett spel, visa highscores, ändra inställningar samt avsluta spelet.

**BK 1.1:** När ett nytt spel startas ska det gå att välja mellan tre olika svårighetsgrader.

**BK 2:** Det ska finnas ett poäng system, efter avslutad spelomgång ska poängen läggas till i highscore listan.

**BK 2.1:** Den totala poängen ska också räknas ihop.

**BK 3:** Med hjälp av den totala poängen så kan spelaren låsa upp olika bakgrunder, farkoster och vapen.

**BK 4:** Med hjälp av tangentbordet ska det gå att styra och skjuta med farkosten.

**BK 5:** De fientliga objekten ska skjuta imot spelaren.

**BK 6:** Det ska finnas 3 eller flera nivåer. I slutet av varje nivå ska en boss finnas.

**BK 7:** Det ska finnas en hemlig nivå som spelaren kan låsa upp.

## *Namn och program*

Hampus Karlsson hk222gn  
Utvecklare av digitala tjänster